

## INTERNATIONAL SKATING UNION

## Communication No. 1724

## SÓLO A ŠPORTOVÉ DVOJICE

Stupnica hodnôt (SOV), stupne obtiažnosti (levely) a smernica pre určenie stupňa predvedenia (GOE)

## I. Stupnica hodnôt (SOV)

		+ 3	+ 2	+ 1	základná	základná <	- 1	- 2	- 3
<b>Sólo a športové dvojice</b>									
<b>Skoky</b>									
Toeloop	1T	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Salchow	1S	0,6	0,4	0,2	<b>0,4</b>	<b>0,3</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Loop	1Lo	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Flip	1F	0,6	0,4	0,2	<b>0,5</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Lutz	1Lz	0,6	0,4	0,2	<b>0,6</b>	<b>0,4</b>	-0,1	-0,2	-0,3
Axel	1A	0,6	0,4	0,2	<b>1,1</b>	<b>0,8</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Toeloop	2T	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Salchow	2S	0,6	0,4	0,2	<b>1,3</b>	<b>0,9</b>	-0,2	-0,4	-0,6
Double Loop	2Lo	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Flip	2F	0,9	0,6	0,3	<b>1,8</b>	<b>1,3</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Lutz	2Lz	0,9	0,6	0,3	<b>2,1</b>	<b>1,5</b>	-0,3	-0,6	-0,9
Double Axel	2A	1,5	1,0	0,5	<b>3,3</b>	<b>2,3</b>	-0,5	-1,0	-1,5
Triple Toeloop	3T	2,1	1,4	0,7	<b>4,1</b>	<b>2,9</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Salchow	3S	2,1	1,4	0,7	<b>4,2</b>	<b>2,9</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Loop	3Lo	2,1	1,4	0,7	<b>5,1</b>	<b>3,6</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Flip	3F	2,1	1,4	0,7	<b>5,3</b>	<b>3,7</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Lutz	3Lz	2,1	1,4	0,7	<b>6,0</b>	<b>4,2</b>	-0,7	-1,4	-2,1
Triple Axel	3A	3,0	2,0	1,0	<b>8,5</b>	<b>6,0</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Toeloop	4T	3,0	2,0	1,0	<b>10,3</b>	<b>7,2</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Salchow	4S	3,0	2,0	1,0	<b>10,5</b>	<b>7,4</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Loop	4Lo	3,0	2,0	1,0	<b>12,0</b>	<b>8,4</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Flip	4F	3,0	2,0	1,0	<b>12,3</b>	<b>8,6</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Lutz	4Lz	3,0	2,0	1,0	<b>13,6</b>	<b>9,5</b>	-1,0	-2,0	-3,0
Quad Axel	4A	3,6	2,4	1,2	<b>15,0</b>	<b>10,5</b>	-1,2	-2,4	-3,6
<b>Piruety</b>									
<i>Piruety v jednej polohe bez zmeny nohy (vysoká, zaklonená, vo váhe alebo nízka)</i>									
Vysoká Level B	USpB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,0</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
Vysoká Level 1	USp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,2</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 2	USp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 3	USp3	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Vysoká Level 4	USp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level B	LSpB	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<b>1,2</b>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
Zaklonená Level 1	LSp1	1,5	1,0	0,5	<b>1,5</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 2	LSp2	1,5	1,0	0,5	<b>1,9</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 3	LSp3	1,5	1,0	0,5	<b>2,4</b>		-0,3	-0,6	-0,9
Zaklonená Level 4	LSp4	1,5	1,0	0,5	<b>2,7</b>		-0,3	-0,6	-0,9



<i>Kombinovaná pirueta bez zmeny nohy</i>									
<u>Level B</u>	<u>(F)CoSpB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<u>1,5</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
Level 1	(F)CoSp1	1,5	1,0	0,5	1,7		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CoSp2	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CoSp3	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CoSp4	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
<i>Kombinovaná pirueta so zmenou nohy a zmenou polohy</i>									
<u>Level B</u>	<u>(F)CCoSpB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<u>1,7</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
Level 1	(F)CCoSp1	1,5	1,0	0,5	2,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	(F)CCoSp2	1,5	1,0	0,5	2,5		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	(F)CCoSp3	1,5	1,0	0,5	3,0		-0,3	-0,6	-0,9
Level 4	(F)CCoSp4	1,5	1,0	0,5	3,5		-0,3	-0,6	-0,9
<b>Kroková pasáž a choreografická sekvencia</b>									
Kroková pasáž									
<u>Level B</u>	<u>StSqB</u>	<u>1,5</u>	<u>1,0</u>	<u>0,5</u>	<u>1,5</u>		<u>-0,3</u>	<u>-0,6</u>	<u>-0,9</u>
Level 1	StSq1	1,5	1,0	0,5	1,8		-0,3	-0,6	-0,9
Level 2	StSq2	1,5	1,0	0,5	2,6		-0,3	-0,6	-0,9
Level 3	StSq3	1,5	1,0	0,5	3,3		-0,7	-1,4	-2,1
Level 4	StSq4	2,1	1,4	0,7	3,9		-0,7	-1,4	-2,1
<u>Choreografická sekvencia</u>	<u>ChSq</u>	2,1	1,4	0,7	2,0		-0,5	-1,0	-1,5

## II. Aktualizované Stupne obtiažnosti pre sólo/športové dvojice

### STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY), KATEGÓRIA SÓLO, SEZÓNA 2012-2013

Počet požadovaných podmienok pre Levely: **1 pre Level 1, 2 pre Level 2, 3 pre Level 3, 4 pre Level 4**

<p><b>Krokové pasáže</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Jednoduchá rozmanitosť (Level 2), rozmanitosť (Level 3), komplexnosť (Level 4) obrátov a krokov počas celej krokovej pasáže (<b>povinné</b>)</li> <li>2) Otáčanie (obraty, kroky) v oboch smeroch (doľava a doprava) s rotáciou celého tela a celkovým pokrytím najmenej 1/3 kresby pre každý smer rotácie</li> <li>3) Využitie pohybu hornej časti tela najmenej v <u>1/3</u> kresby krokovej pasáže</li> <li><del>4) Minimálne polovica kresby krokovej pasáže predvedená na jednej nohe</del></li> <li>4) Dve rôzne kombinácie z 3 zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené rýchlo počas krokovej pasáže</li> </ol>
<p><b>Všetky piruety</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Zložité variácie (počíta sa toľkokrát, koľkokrát sú predvedené s obmedzeniami špecifikovanými nižšie)</li> <li>2) Zmena nohy vykonaná skokom</li> <li>3) <u>Skok počas piruety bez zmeny nohy</u></li> <li>4) Zložitá variácia vjazdu skokom do piruety/ Dopad na odrazovú nohu alebo zmena nohy pri dopade v skoku do nízkej piruety</li> <li>5) Zadný vjazd</li> <li>6) Jasná zmena hrany v nízkej (len zo zadnej vnútornej do prednej vonkajšej), v piruete vo váhe, zaklonenej/uklonenej a Biellmannovej polohe</li> <li>7) Všetky 3 základné polohy na každej nohe</li> <li>8) Pirueta v oboch smeroch nasledujúcich okamžite za sebou v nízkej piruete alebo v piruete vo váhe</li> <li>9) <u>Jasné zrýchlenie v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenej/uklonenej alebo v Biellmannovej polohe.</u></li> <li>10) Najmenej 8 otočiek bez akejkoľvek zmeny polohy/variácie, nohy alebo hrany (váha, zaklonená/uklonená zložitá variácia akejkoľvek základnej polohy <u>alebo len pre kombinované piruety nezakladné polohy</u>)</li> </ol> <p><b>Dodatočné podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, najmenej 3 otočky v každej polohe (počíta sa aj vtedy ak je zaklonenka/uklonenka súčasťou akejkoľvek inej piruety)</li> <li>12) Biellmannovej poloha po zaklonenej/uklonenej piruete (KP – po 8 otočkách v zaklonenej/uklonenej piruete)</li> </ol> <p><b><u>Podmienky 2-9, 11, 12 sa počítajú iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a).</u></b></p> <p><b><u>Podmienka 10 sa počíta iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy je úspešne predvedená).</u></b></p> <p><b><u>Akákoľvek kategória zložitej variácie piruety v základnej polohe sa počíta iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a). Zložitá variácia v nezakladnej polohe sa počíta jedenkrát za program len v kombinovanej piruete (prvýkrát, kedy sa o ňu pokúša).</u></b></p> <p>V akejkoľvek piruete so zmenou nohy maximálne množstvo podmienok dosiahnutých na jednej nohe je dva (2).</p> <p>Pre kombinovanú piruetu so zmenou nohy sú povinné všetky tri základné polohy pre levely 2 – 4 v krátkom programe i voľnej jazde.</p> <p>Pre piruety so zmenou nohy je povinná aspoň jedna základná poloha na každej nohe pre levely 2 – 4 vo voľnej jazde. V prípade, že táto podmienka nebude splnená v Krátkom programe, pirueta nebude mať žiadny Level a následne žiadnu hodnotu.</p>

## VYSVETLIVKY: STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY) PRE SÓLISTOV, sezóna 2012-2013

### KROKOVÉ PASÁŽE

**Druhy obrátov (predvedené na jednej nohe):** trojky, twizzle, protitrojky, klučky, zvraty, protizvraty

**Druhy krokov (predvedené na jednej nohe kedykoľvek je to možné):** špičkové kroky, chassé, mohawky, choctaw, vlnovky (oblúky so zmenou hrany), cross-rolly, beh.

**Jednoduchá rozmanitosť:** Musí obsahovať najmenej **7** obrátov a **4** kroky. Žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

**Rozmanitosť:** Musí obsahovať najmenej **9** obrátov a **4** kroky. Žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

**Komplexnosť:** Musí obsahovať najmenej **5** rôznych druhov obrátov a **3** rôzne druhy krokov všetky predvedené najmenej 1krát v oboch smeroch.

**Využitie pohybov hornej časti tela** znamená viditeľné použitie akéhokoľvek pohybu paží, hlavy, trupu, ktorý má vplyv na rovnováhu hlavného ťažiska tela celkovo najmenej v 1/3 (namiesto 1/2) kresby krokovej pasáže. Akýkoľvek pohyb ramien, hlavy a trupu, ktorý má vplyv na rovnováhu hlavného ťažiska tela.

**Dve kombinácie zložitých obrátov** (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, klučky) sa považujú za rovnaké, ak pozostávajú z rovnakých obrátov vykonaných v rovnakom poradí a na rovnakých hranách a na tej istej nohe.

**Najmenej 1/2 kresby krokovej pasáže predvedená na jednej nohe nie je viac podmienkou na zvýšenie levelu.**

### PIRUETY

**Polohy:** Sú 3 základné polohy: **vo váhe** (voľná noha vzadu s kolenom vyššie ako úroveň bokov, avšak zaklonená/uklonená pirueta, Biellmanovej pirueta a podobné variácie sú stále považované za vysokú piruetu), **nízka** (horná časť korčuľujúcej/idúcej nohy je minimálne paralelné s ľadom), **vysoká** (akákoľvek poloha s vystretou alebo mierne ohnutou korčuľujúcou/ idúcou nohou, ktorá nie je polohou vo váhe) a **nezákladné** polohy (všetky ostatné polohy predtým nazývané medzipolohy).

**Kombinované piruety:** počet otočiek v nezákladných polohách sa započítava do celkového počtu otočiek; nezákladná poloha môže byť posúdená ako zložitá variácia v prípade, ak je splnená definícia zložitej variácie, ale zmena polohy môže byť jedine z jednej základnej polohy do inej základnej polohy.

**Pirueta v jednej polohe a skok do piruety:** nezákladné polohy sú povolené, sú počítané do celkového počtu otočiek požadovaných pravidlami, ale nie sú platné ako podmienka pre zvýšenie levelu.

**Zmena hrany** môže byť zarátaná jedine vtedy, ak obsahuje 2 celé otočky na jednej hrane a 2 celé otočky na druhej hrane v tej istej základnej polohe.

### Variácie v piruetách.

**Jednoduchá:** Jednoduchá variácia polohy je pohyb časti tela, nohy, ramena, ruky alebo hlavy, ktorý vylepšuje, ale nezmení základnú polohu ťažiska tela. Jednoduchá variácia nezvyšuje level.

**Zložitá:** Zložitá variácia polohy je pohyb časti tela nohy, ramena, ruky alebo hlavy, ktorý vyžaduje viac fyzickej sily alebo ohybnosti a má vplyv na rovnováhu a základné ťažisko tela. Len tieto variácie môžu zvyšovať level.

**Skok počas piruety bez zmeny nohy a Jasná zmena hrany** v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenej/uklonenej alebo Biellmannovej piruete už viac nie sú považované za zložitú variáciu, ale sú považované za samostatné podmienky na zvýšenie levelu.

**Skoky do piruety / Vjazdy skokom do piruety:** v prípade „prekročenia“ v krátkom programe level nemôže byť vyšší ako 1, vo voľnej jazde sa nepočíta len podmienka na zvýšenie levelu; v skoku do nízkej piruety „dopad na odrazovú nohu alebo zmena nohy pri dopade“ sa počíta ako podmienka na zvýšenie levelu len v prípade, keď je dosiahnutá poloha vo vzduchu.

**Vo voľnej jazde normálny/ obyčajný skok do libely neblokuje možnosť započítať zložitý vjazd skokom do piruety ako podmienku na zvýšenie levelu.**

**Zadný vjazd:** aby sa mohol započítať ako podmienka na zvýšenie levelu, zadný vjazd vyžaduje najmenej 2 otočky na zadnej vonkajšej hrane.

**Piruety v oboch smeroch:** Predvedenie piruet v oboch smeroch (v smere a protismeru hodinových ručičiek), ktoré nasledujú okamžite za sebou, bude ocenené tak, že sa to započíta ako dodatočná podmienka pre zvýšenie levelu vo všetkých leveloch v základnej polohe nízkej a piruety vo váhe. Požadujú sa minimálne 3 otočky v každom smere. Pirueta predvedená v oboch smeroch (v smere a proti smeru hodinových ručičiek), ako je uvedené vyššie, sa považuje za jednu piruetu.

**Zmena nohy:** Aby bola uznaná zmena nohy v piruete, požadujú sa najmenej 3 otočky pred a po zmene nohy.

### III. Aktualizované smernice pre určenie stupňa predvedenia (+ GOE) sólových prvkov (pozitívne aspekty)

Inštrukcie v tejto smernici sa majú použiť spolu s inštrukciami v tabuľke mínusového GOE. Výsledný stupeň predvedenia (GOE) predvedeného prvku je založená na kombinácii pozitívnych i negatívnych aspektov. Dôležité je, aby výsledné GOE jedného prvku odrážalo pozitívne aspekty, rovnako ako aj možné zrážky, ktoré sa môžu aplikovať.

Výsledné GOE prvku je vypočítané tak, že sa najprv berú do úvahy pozitívne aspekty prvku, aby bola určená východisková hodnota GOE pred výpočtom. Nasleduje zníženie GOE rozhodcami podľa smernice /inštrukcií týkajúcich sa možných chýb a výsledkom je celková hodnota stupňa predvedenia (výsledné GOE) prvku.

Aby sa ustanovilo východiskové GOE, rozhodcovia musia brať do úvahy jednotlivé pozitívne charakteristiky každého prvku. Počet týchto pozitívnych aspektov závisí na osobnom rozhodnutí / vlastnom úsudku jednotlivých rozhodcov, avšak všeobecné odporúčania sú nasledovné:

**PRE + 1: 2 pozitíva**

**PRE + 2: 4 pozitíva**

**PRE + 3: 6 alebo viac pozitív**

#### Sólo

<b>Skokové prvky</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) neočakávaný (bez prípravnej fázy) / kreatívny / zložitý nájazd</li> <li>2) jasne rozpoznateľné kroky / pohyby voľnej jazdy bezprostredne predchádzajúce prvku</li> <li>3) rozmanitá poloha vo vzduchu / podržanie (predĺženie) rotácie</li> <li>4) dobrá výška a dĺžka</li> <li>5) dobrý rozsah (predĺženie) výjazdu / kreatívny výjazd</li> <li>6) dobrá plynulosť od nájazdu po výjazd vrátane kombinácie / sekvencie skokov</li> <li>7) celý prvok prevedený bez námahy</li> <li>8) prvok v súlade so štruktúrou hudby</li> </ol>
<b>Piruety</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) dobrá rýchlosť a akcelerácia (zrýchlenie) počas piruety</li> <li>2) schopnosť rýchleho vycentrovania piruety</li> <li>3) vyvážený počet otočiek vo všetkých polohách</li> <li>4) zreteľne vyšší ako požadovaný počet otočiek</li> <li>5) dobré polohy (vrátane výšky a polohy vo vzduchu v skokoch do piruety)</li> <li>6) kreativita a originalita</li> <li>7) dobré ovládanie celého tela počas všetkých fáz piruety</li> <li>8) prvok v súlade so štruktúrou hudby</li> </ol>
<b>Krokové pasáže</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) dobrá energia a prevedenie</li> <li>2) dobrá rýchlosť alebo akcelerácia počas sekvencie</li> <li>3) dobrá čistota a presnosť</li> <li>4) hlboké čisté hrany (vrátane výjazdu a výjazdu zo všetkých obrátov)</li> <li>5) dobrá ovládanie celého tela vedúce k presnému prevedeniu krokov</li> <li>6) kreativita a originalita</li> <li>7) celý prvok prevedený bez námahy</li> <li>8) prvok v súlade so štruktúrou hudby</li> </ol>
<b><u>Choreografická sekvencia</u></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>dobrá plynulosť, energia a prevedenie</u></li> <li>2) <u>dobrá rýchlosť alebo zrýchlenie počas sekvencie</u></li> <li>3) <u>dobrá čistota a presnosť</u></li> <li>4) <u>dobrá kontrola a zapojenie celého tela</u></li> <li>5) <u>kreativita a originalita</u></li> <li>6) <u>celý prvok prevedený bez námahy</u></li> <li>7) <u>sekvencia odráža charakter programu</u></li> <li>8) <u>prvok v súlade so štruktúrou hudby</u></li> </ol>

#### IV. Aktualizovaná smernica pre určenie stupňa predvedenia (GOE) za chyby v krátkom programe a voľnej jazde

Panel rozhodcov bude mať vyznačené prvky s nulovou hodnotou. GOE takýchto prvkov neovplyvňuje výsledok. V prípade prevedenia prvku s viacerými chybami sa zodpovedajúce zrážky sčítajú.

#### KATEGÓRIA SÓLO

Chyby, pri ktorých celková hodnota GOE musí byť v mínuse	ZRÁŽKA	Chyby, pri ktorých celková hodnota GOE nie je obmedzená	ZRÁŽKA
<b>SKOKOVÉ PRVKY</b>			
KP: Menej ako požadovaný počet otáčok o jednu a viac	GOE-3	Nedostatočná rýchlosť, výška, diaľka, zlá poloha vo vzduchu	-1 až -2
KP: Kombinácia pozostávajúca iba z jedného skoku	GOE-3	Chýbajúca rotácia (<1/4)(bez označenia)	-1
Ponížená rotácia (označenie << )	-2 až -3	Nedorotovaný skok(>1/4<1/2) (označenie < )	-1 až -2
KP: Skoku bezprostredne nepredchádzajú žiadne kroky alebo pohyby	-3	KP: v prípade skoku z krokov dlhá pauza medzi krokmi/pohybmi a skokom / len jeden krok/pohyb predchádzajúci skoku	-1 až -2
Pád	-3	Slabý odraz/ odskok	-1 až -2
Dopad na dve nohy v skoku	-3	Strata plynulosti/ rytmu medzi skokmi (kombo/sekv.)	-1 až -2
Vykročenie/ vypadnutie z výjazdu v skoku	-2 až -3	Slabý/neistý dopad (zlá pozícia, nesprávna hrana, škrabanie na zúbku atď.)	-1 až -2
Dotyk oboch rúk pri výjazde zo skoku	-2	Dlhá príprava na skok	-1 až -2
2 trojkové obraty medzi skokmi (kombinácia skokov)	-2	Dopad s dotykem jednej ruky alebo dotykem voľnej nohy	-1
ODRAZ Z VÝRAZNE ZLEJ HRANY pri F/ LZ (označenie „e“)	-2 až -3	NEJASNÁ HRANA PRI ODSKOKU V F/LZ (označenie „e“)	-1 až -2
<b>PIRUETY</b>			
Pád	-3	Nižší ako požadovaný počet otočiek	1 až -2
KP: Nedodržaná poloha vo vzduchu (skok do piruety)	-2 až -3	Slabá pozícia, pomalá rýchlosť, cestovanie v piruete	-1 až -3
Dotyk oboma rukami	-2	<u>Neestetická poloha</u>	<u>-1 až -3</u>
		VJ: Nie je dodržaná pozícia vo vzduchu (skok do piruety/pirueta začínajúca skokom)	-1 až -3
		Zmena nohy vykonaná veľmi zle (nájazdový / výjazdový oblúk, prechod do nezákladnej polohy. a pod.)	-1 až -3
		Nesprávny odraz/dopad v skoku do piruety.	-1 až -2
		Dotyk voľnou nohou alebo jednou rukou	-1
<b>KROKY</b>			
Pád	-3	<u>Nesprávna kresba (príliš malá/ krátka)</u>	-1 až -2
Menej ako 1/2 sekvencie vyplnená krokmi a obratmi	-2 až -3	Slabá kvalita krokov, obratov, pozícií	-1 až -3
		Zakopnutie	-1 až -2
		Kroky nie sú v súlade s hudbou	-1 až -2
		KP: Zaradenie skoku zo zoznamu skokov s viac ako 1/2 r.	-1
<b>CHOREOGRAFICKÁ SEKVENCIA</b>			
Pád	-3	Zakopnutie	-1 až -2
Závažná chyba	-2 až -3	<u>Nesúlady s hudbou</u>	<u>-1 až -3</u>
		Slabá kvalita pohybov	-1 až -2

**Poznámky:**

1. Piruety a kroky sú rozdelené v závislosti od ich náročnosti do piatich (5) úrovní obtiažnosti podľa počtu dosiahnutých podmienok na zvýšenie levelu: základný Level (B) – v prípade žiadnej splnenej podmienky na zvýšenie levelu, level 1 – v prípade 1 splnenej podmienky, level 2 – v prípade 2 podmienok, level 3 – v prípade 3 podmienok a level 4 v prípade 4 a viac splnených podmienok.
2. Choreografická sekvencia pozostáva z akéhokoľvek druhu pohybov ako kroky, obraty, špirály, arabesky, mesiace, polmesiace (Ina Bauer), tzv. hydroblading, spojovacie skoky (skoky neuvedené v zozname skokov), piruetové pohyby a pod. Choreografická sekvencia pre ženy musí obsahovať najmenej jednu špirálu (nie vykopnutie) akejkoľvek dĺžky. Sekvencia začína prvým pohybom a je ukončená posledným pohybom korčuliara. Kresba nie je predpísaná, ale sekvencia musí úplne pokrývať ľadovú plochu. Ak táto požiadavka nie je splnená, sekvencia bude mať nulovú hodnotu. Choreografická sekvencia má byť predvedená neskôr ako kroková pasáž. Choreografická sekvencia má základnú hodnotu a bude ohodnotená len rozhodcami v rámci GOE.